

Nº 9 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
SUPER POSTER DOBLE: THE TERMINATOR Y EL FABULOSO SONIC 2
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
THE SIMPSONS
BART VS. THE WORLD
HOLLYWOOD
BART VS. THE WORLD
LA AMENAZA AMARILLA
SUPER SOCCER
Nintendo
Dispara
Regatea
¡Fútbol en acción!
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SUPER SOCCER
TU MEJOR PARTIDO
MAS COSAS:
SPLATTERHOUSE 2
MCDONALD LAND
AQUATIC GAMES
8 414090 101943
00009
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluído.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluído. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 1 Número 9

OK CONSOLAS

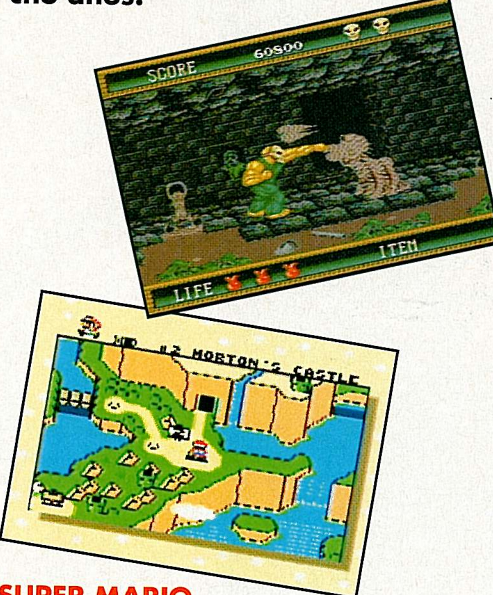
Secciones

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

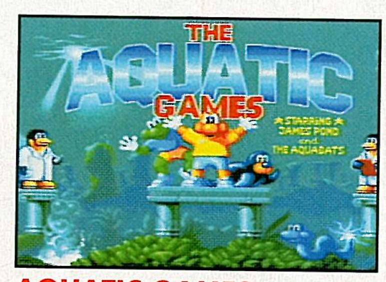
SPLATTERHOUSE 2
Una pesadilla para mayores de diecio-cho años. Pág. 8



SUPER MARIO WORLD
Otra aventura más para Mario Bros. Pág. 14



MCDONALD LAND
Pág. 18 Tierra de Hamburguesa



AQUATIC GAMES
La olimpiada más mojada y divertida de la historia. Pág. 32



BART vs. THE WORLD
Una nueva aventura a la medida del héroe amarillo. Pág. 34

Para todos aquellos que crean ser los más sanguinarios consoleros del momento, tenemos la más increíble demostración de que letra, con sangre entra : Splatterhouse 2. Sin detenernos pasamos a enseñaros todos los pasadizos, laberintos y demás sorpresas que os esperan en el Super Mario World. También podréis degustar hamburguesas y patatas fritas cuando recorráis la tierra de Hamburgerland junto a Mick y Mack en McDonald Land. James Pond os desafía a unas espeluznantes pruebas olímpicas algo pasadas por agua y no nos olvidamos que Bart vuelve a hacer de las suyas en su nueva aventura versus the World. Otras sorpresas os estarán esperando en nuestra nueva entrega, Super Soccer, Chuck Rock, Spanky´s y un montón de juegos más que os entretendrán a tope , haciendo más corta vuestra espera de la revista siguiente, ¡BYE, chicos!

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer",José Villaba , Enrique Rex, Jorge Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A. C/ Amorós, 9.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



PARODIUS

(SUPER NINTENDO - KONAMI/ERBE) .

UNA IMITACION ORIGINAL

Este mensaje va para todos aquellos mitómanos del Némesis y Salamander.
Stop. Konami ha decidido autoplagiarse. Stop. Parodius es su nombre. Stop. Un juego lleno de buenos y malos totalmente irrisorios. Stop. El cartucho ofrece tanta o más acción y colorido que sus serios predecesores. Stop. Disponible a partir de Febrero de 1993. Stop. ¿Ha quedado claro? Stop final.



SUPER MARIO KART

(SUPER NINTENDO-NINTENDO/ERBE)

PISA EL ACELERADOR

Después de la más bestial aventura consolera de nuestro amigo Mario en nuestra "Super", no podía faltar una incursión en los terrenos deportivos de las carreras de Karts. Ocho personajes de leyenda, todos ellos pertenecientes a la factoría Nintendo, veinte circuitos, cuatro campeonatos y diversión, mucha diversión, son las premisas que nos ofrece una bomba en potencia que ha de estallar necesariamente. Esperad a verlo si queréis saber lo que es bueno.

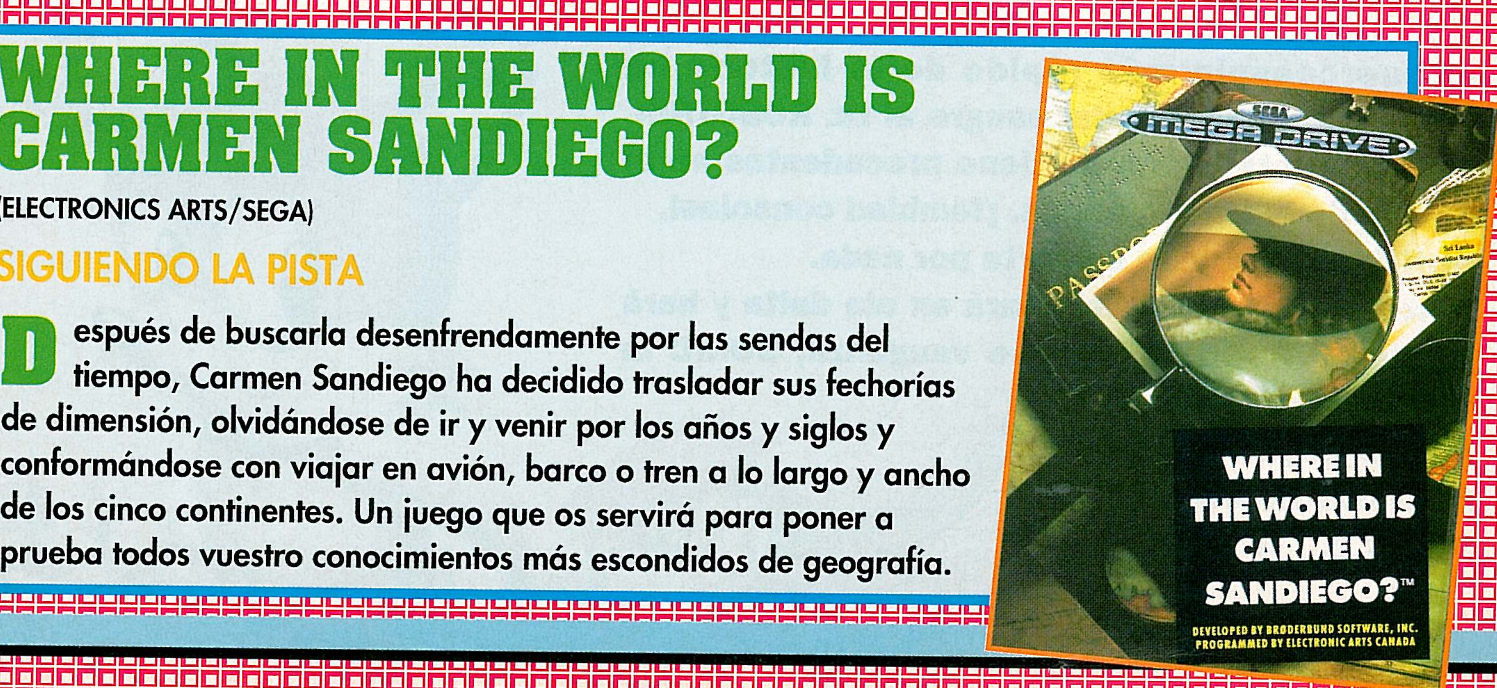


WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

(ELECTRONICS ARTS/SEGA)

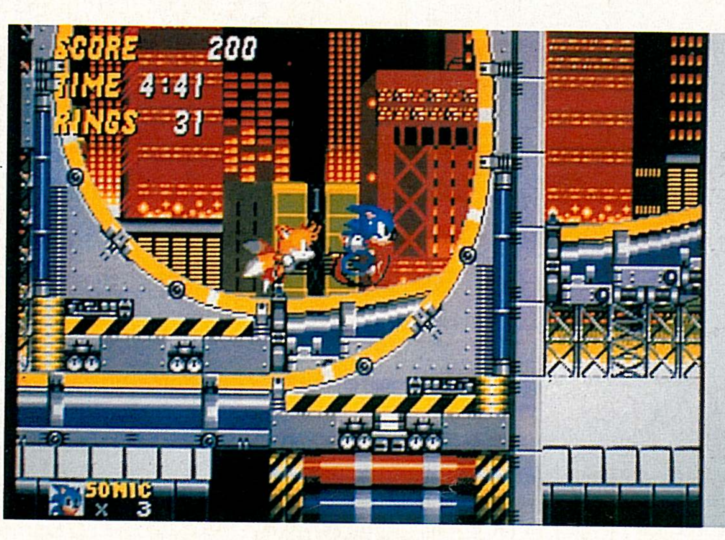
SIGUIENDO LA PISTA

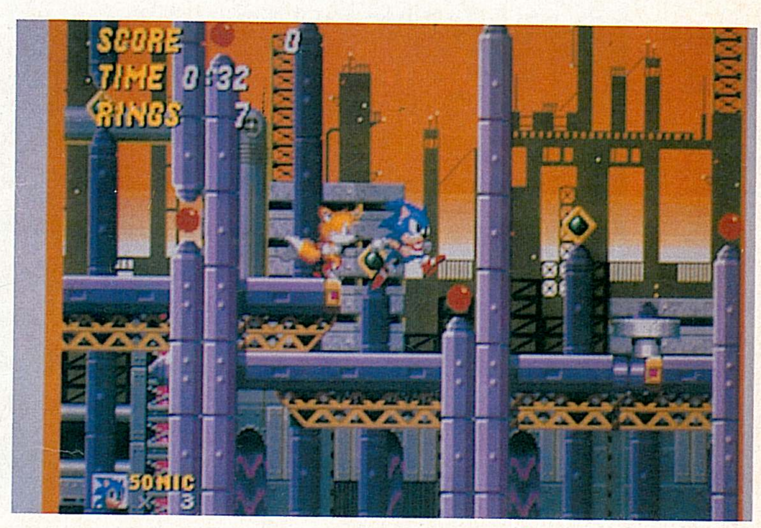
Después de buscarla desenfrendamente por las sendas del tiempo, Carmen Sandiego ha decidido trasladar sus fechorías de dimensión, olvidándose de ir y venir por los años y siglos y conformándose con viajar en avión, barco o tren a lo largo y ancho de los cinco continentes. Un juego que os servirá para poner a prueba todos vuestro conocimientos más escondidos de geografía.



SONIC THE HEDGEHOG

IMPRESI





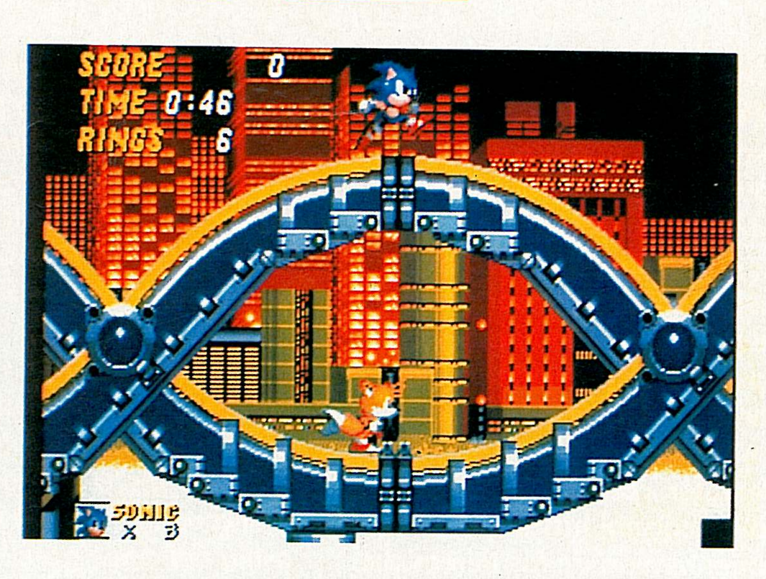
El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.
Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.
El que pega fuerte pega dos veces.
SONIC 2... Te pega.





ONANTE





DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR

Vive una Aventura

SEGA

SPLATTERHOUSE 2

PESADILLA EN SEGA STREET

OK Pasarela: SPLATTERHOUSE 2.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: NAMCO.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.
N. Fases: 8.
N. Vidas: 3.

La máscara del terror tenía tras de sí una tenebrosa leyenda que afirmaba que todo aquél que la poseía accedería a un poder inimaginable de violencia y muerte... hasta que despierte de la pesadilla.



DONANTES INVOLUNTARIOS.

Jennifer es una novia muy normal, de ésas que gustan estar con su novio y disfrutar de un par de partidas con su Mega, tomar otro par de bolsas de palomitas con hueso y pasear plácidamente por las llanuras escarpadas de las Montañas Rocosas.

Jennifer, como digo, era una novia normal hasta que un poder venido de las tierras del terror se hizo con sus destinos y la escondió en una casa abominable.

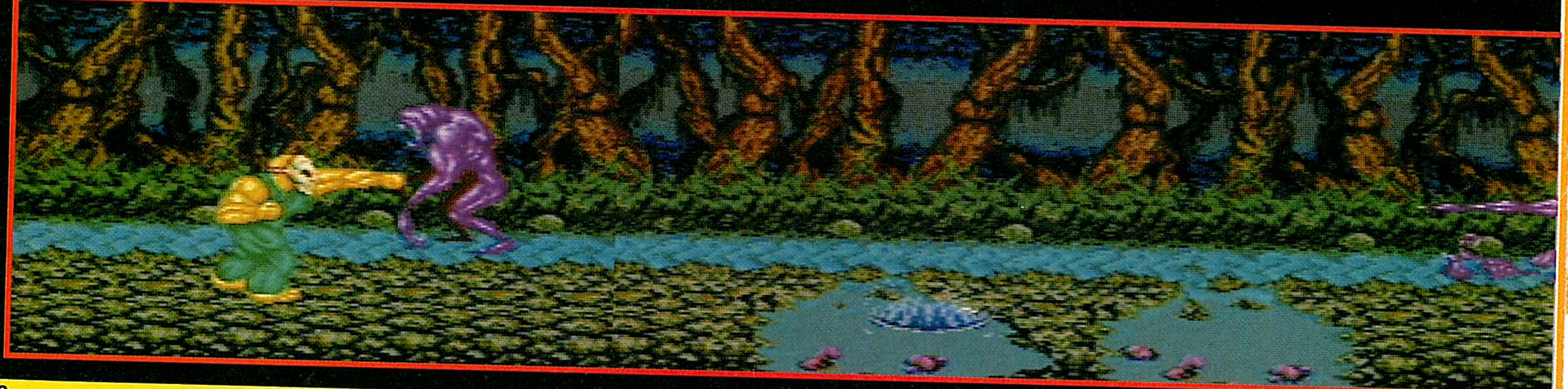
Su novio, llamado entre otras cosas Rick, es el encargado de articular un perfecto plan de ataque sobre las hordas de zombis y demás seres deformes, en una cruzada contra un mal insolente que, ciertamente, no sabe lo que hace.

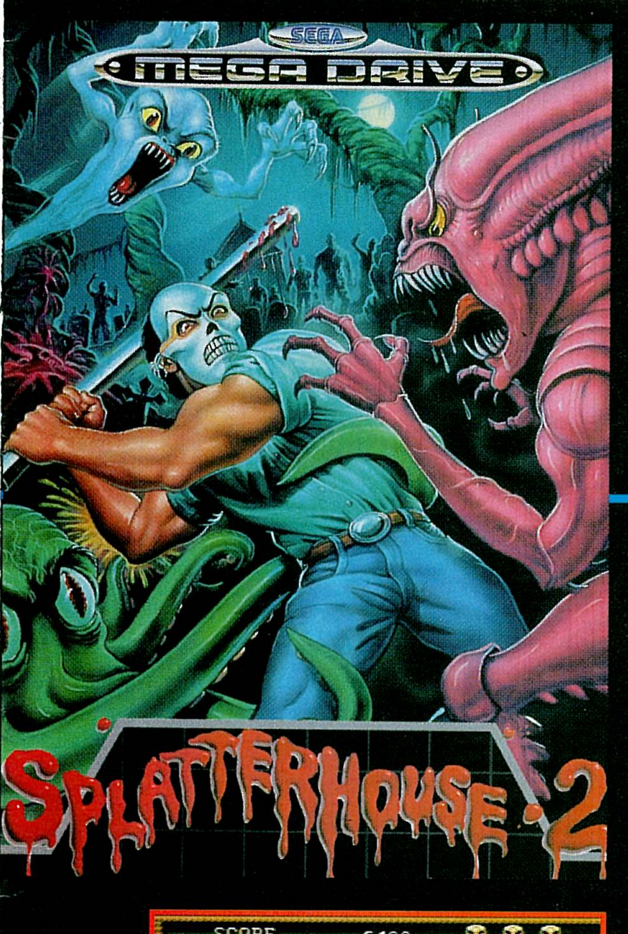
SANGRE FACIL.

Splatterhouse 2 es un juego de horrores varios que no duda en "regalarnos" continuamente mil y una raciones en el más puro estilo del cine "gore", con vísceras, litros cúbicos completos de sangre, bestias que se devoran unas a otras sin tener en cuenta ideal o misión común y, en definitiva, todo un conglomerado de asquerosas acciones que revolverá el estómago de los más débiles o



Prepárate para el horror de verdad, pero sobre todo para saber hasta dónde puedes resistir los embates de seres infernales.





Ocho fases de acción extremadamente sanguinaria y repulsiva coronan un sencillo arcade de buenos, malos y novias raptadas.

Las máscara del Terror esconde un irresistible poder que obliga a todo el que se la pone a matar sin compasión...











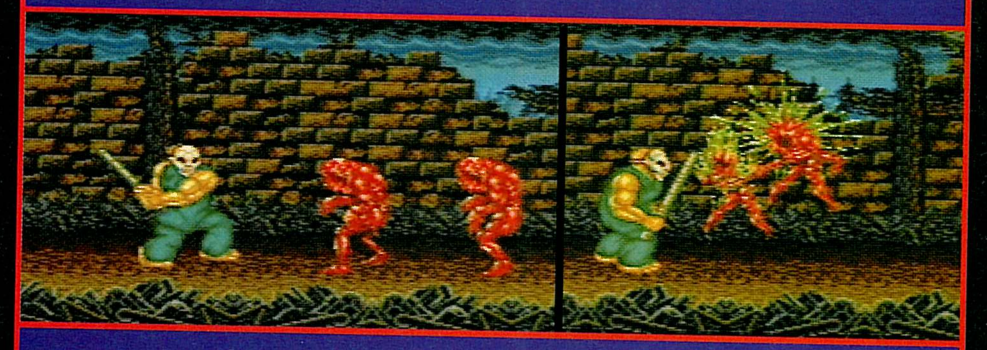
delicados (yo incluído).
Con lo anterior no quiero quitarle mérito al juego, que se desarrolla a lo largo y ancho de ocho terribles fases, no, lo que intento poner de relieve es el primer detalle que entra por los ojos al usuario: la irracional, despreciable y excesiva violencia. Después, tras los litros de coagulada sangre, y tras limpiar la pantalla de ella para poder ver mejor, encontramos un juego arcade, de acción/adicción que me ha sorprendido real y gratamente.
Me ha sorprendido por que es manejable y el personaje no se queja con malos movimientos, que no completos, y por que al fin y al cabo, dejando a parte las sensaciones fuertes, estamos hablando de un mata-mata-hasta-que-los-partas con armas recogibles, energías perdibles y objetivos reconocibles. Es decir, todo lo que un buen/normal consolero exige a la hora de divertirse.
En el jueguecillo tendremos que enfrentarnos a un ejército de muertos inconscientes con insanas intenciones a base de puñetazos, patadas, barras de acero, bombas de potasio, huesos, escopetas recargables y sierras mecánicas que, como dice el propio manual de instrucciones, "supongo puede cortar algo más que troncos". Con lo anterior está todo dicho.

DE ENTRE LAS TUMBAS.

Splatterhouse 2 es un buen juego que divierte, sorprendente y manejable por el usuario en ristre y, hasta cierto punto,

CINCO ARMAS PARA UNA CASQUERIA.

En Splatterhouse 2 nuestro amigo Rick no andará sólo por esos mundos del terror y a la hora de deshacerse de sus enemigos podrá optar, si las encuentra, entre cinco "armas" distintas.



1- Tubo de acero: Te puede servir de cachiporra y forma parte del mobiliario de la casa.



2- Hueso: Es un regalo de un amigo paleontólogo. Su estado tan avanzado de fosilización te permite usarlo como porra.



3- Sierra eléctrica: Es un buen bisturí para arreglar defectos físicos.



4- Escopeta: Con las ocho balas de que dispone podrás entrar a saco en la mansión del miedo.

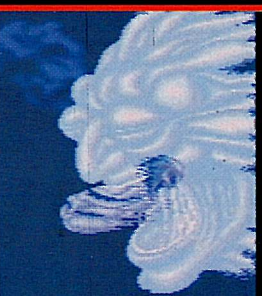


5- Bomba de Potasio: Es ideal para freir y corroer los cuerpos de los zombis. Lánzalo como si de una granada se tratara.

ENEMIGOS

Sobre este tema, como podrás ver durante el juego, no te faltarán oponentes de la más malvada calaña, pero eso sí, su aspecto es terriblemente desagradable.






















Para "entrar a matar" tienes un sinfín de armas que te ayudarán a salir de las diferentes situaciones a las que te expondrás. Como ves el jueguecillo tiene tela marinera.

bonito. Tiene gráficos, eso es indudable, con unos "scrolles" perfectos y un tema principal realmente bien hecho y pegadizo. Hasta ahí estaríamos hablando de cosas normales...

Pero Splatterhouse 2 no es un cartucho normal y entra en un campo realmente difícil, el de deleitarse con la violencia. En un tiempo en el que los juegos no llaman sino a destruir y donde algunos se permiten el lujo de vetar producciones por presuntas "connotaciones sexuales", el cebarse, regocijarse y presentarnos tal cúmulo de sanguinarios despropósitos no es sino para preocuparse.

Splatterhouse 2 es un buen juego por sí sólo y no creo que necesite en ningún momento de tripas y corazones para impresionar más.

Jugablemente entretenido. Visualmente desagradable y asqueroso. Recomendado a mayores de 18 años o menores acompañados. Palabra.

J.L. "SKYWALKER"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SPLATTERHOUSE.2

jugabilidad	88
movimientos	88
gráficos	89
sonido	87
originalidad	85
TOTAL	88

Tenemos ante nosotros un juego bien realizado, aunque su tema sea tan peculiar como... Pero, de todo debe haber en la viña del Señor, ¿no?



OK Pasarela:
S.C.I.
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega
Compañía: Taito.
Fases: 6.
N. Jugadores: 1.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

A TODAS LAS UNIDADES...

Cuando una joven es raptada por un grupo de malvados pertenecientes, presuntamente,a un sindicato, no le queda más remedio a la policía que intervenir y poner las cosas en su sitio.



LA HIJA DEL ALCALDE

Hace algún tiempo que las autoridades de la ciudad esperaban el golpe de una de las mafias más malas de la historia. Custodiaron los edificios oficiales, todos los monumentos e, incluso, algún que otro cargo público. Al final, la organización, decidió cortar por lo sano, coger el camino más recto y raptar a la hija del mandamás municipal, léase alcalde.

Enojado, éste mandó inmediantemente a todos los coches de policía en su busca para que llegaran hasta, presumiblemente, donde tenían escondida a la joven. El cuartel general era de difícil acceso pero no imposible...

CHASE H.Q. 2

El juego, realizado también por Taito, sigue el desarrollo del que hacía gala aquella primera parte: Chase H.Q.

Al principio de las seis distintas fases se nos dirá cual es el objetivo que debemos alcanzar y, posteriormente, arrestar. Para ello deberemos recorrer una distancia hasta llegar a él, con una conducción segura y efectiva que ha de culminar con la mencionada detención. Para detener al

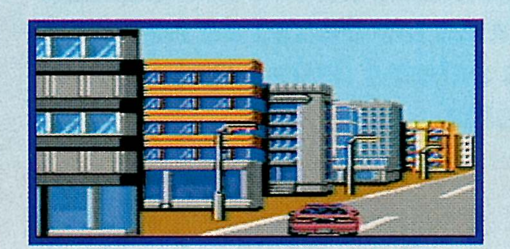






Con este juego te convertirás en un integrante de uno de los grupos más duros que tiene la Ley para castigar al crimen organizado. Recuerda: se necesitan tíos rudos para esta labor, blandengues abstenerse.

sospechoso tendremos que decírselo por las buenas, con muchos agasajos, pero como lo más seguro es que no nos haga caso, tendremos que actuar por

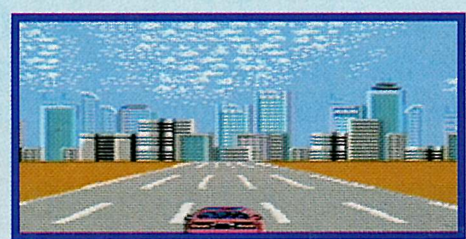







Aquí podrás sacerle partido a tu Master System.

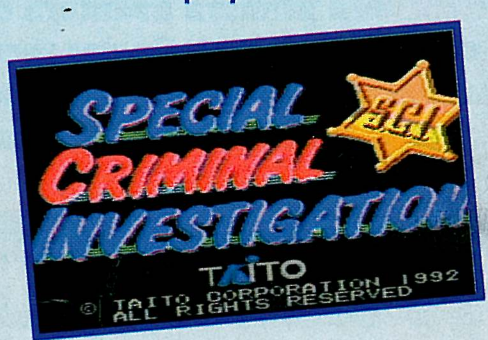
nuestra cuenta y aplicar toda la fuerza de la ley, y las armas.
Para los que seáis nuevos en esto de consolear a dos manos, Chase H.Q. fue un juego que apareció ya hace bastante tiempo para los ordenadores jugables y que cosechó un gran éxito. Gracias a ello se hicieron versiones para otras consolas. Esta segunda parte, llamada S.C.I., retoma descaradamente



el mismo procedimiento judicial sin apenas cambios.
Así, y resumiendo, S.C.I. es la historia de un patrullero que ha de recorrerse a toda velocidad las áridas carreteras del oeste americano atravesando desiertos, lagos, montañas y esquivando olas de 8 metros, piedras, postes y mil y un objetos realmente molestos. Una vez completados los seis niveles puedo aseguraros que seréis felices.

ESTO ES TODO

S.C.I. es un juego que, analizando las posibilidades de nuestra Master System, es completo y no se porta mal en cuanto a "scrolles" de carretera y maniobrabilidad del patrullero se refiere. Virtuosismos no hay, aunque tampoco los necesita y las músicas siguen en la línea "beepera" de todas las producciones, es decir, normaluchas. Un juego que no puede pasar con gloria, ni tampoco pena, que puede divertir de refilón si el consolero de turno se prepara



adecuadamente, tanto física como psicológicamente.
Entretenido para "rookies".
Conocido por los "veteranos".
Puede ser divertido.

J.L. "SKYWALKER"



BANCO DE PRUEBAS

S.C.I.

jugabilidad	75
movimientos	75
gráficos	79
sonido	70
originalidad	80
TOTAL	72

Buenos scrolles y bastante originilidad, la pega la encontramos en el sonido, pero insisto: diversión hay y de eso se trata.

OK Pasarela:
SUPER MARIO WORLD.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 96. N. Vidas: 3.
N. Jugadores: 1 o 2.

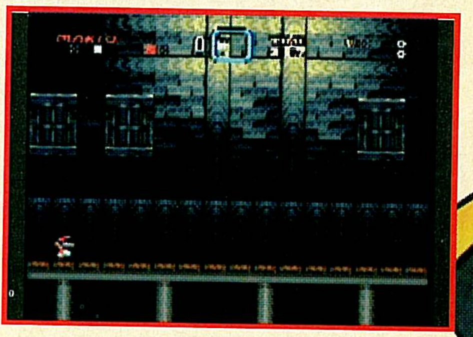
SUPER MARIO WORLD

UN MUNDO DE COLOR

La primera aventura de Mario y Luigi para Super Nintendo ha desencadenado en una épica batalla por recuperar la tranquilidad perdida en las tierras de los dinosaurios. Bowser y sus secuaces Koopas han sido los autores de tan malvada acción y, mientras, nuestros dos héroes no han venido sólos.









MARIO VS BOWSER

Poco hay que contar sobre los preludios, razones y consecuencias de una invasión que se veía venir desde que terminara la anterior cruzada Nintendera.
Bowser, acompañado de otros siete malvados Koopas, se ha hecho con el poder y lógicamente Mario y Luigi han de derribar tales barreras en pos del buen funcionar de la administración diversora.
Una vez "presentados" los buenos y malos pasaremos a "parlar" un poco de qué es lo que el cartucho nos ofrece.

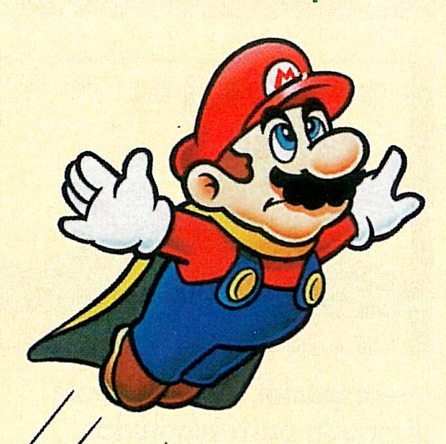
DIVERSION A RAUDALES

En Super Mario World, para los que hayáis llegado tarde a esto



de las consolas, podréis encontrar todo lo que un viedeojuego puede ofreceros. Empezando por una acción envidiablemente divertida y terminando con una puesta en escena de antología cartucheril modernista.

Pasar todas y cada una de las 96 fases es una misión "quasi-imposible" por varias razones. La primera es que vuestra habilidad dudamos mucho llegue, por el momento y desde un principio, hasta los mínimos exigidos para intentar triunfar con este juego. Y segundo, que el cartucho está ideado para



poder terminarse completando sólamente 55 o 60 fases.

Entrando a comentar el desarrollo del juego pues, ¡qué decir! salvo que es un juego de saltos, carreras, nataciones varias, trepadas y sobre todo de eliminación de unos enemigos que suelen coincidir, mayoritariamente, con todo lo que aparece en pantalla, se mueva o no.

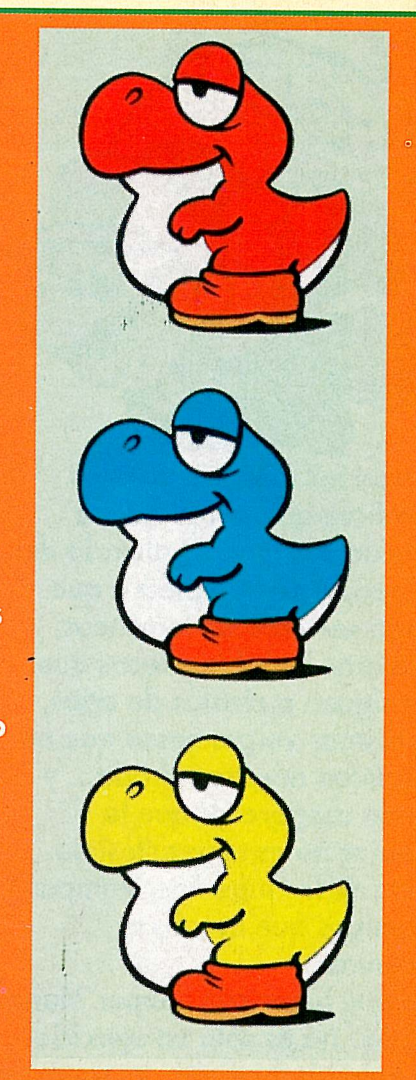
Fases escondidas, llaves que abren cerraduras ocultas, habitaciones repletas de monedas, plataformas con cuenta atrás que caen al vacío, balas de cañón gigantes, interruptores que abren y

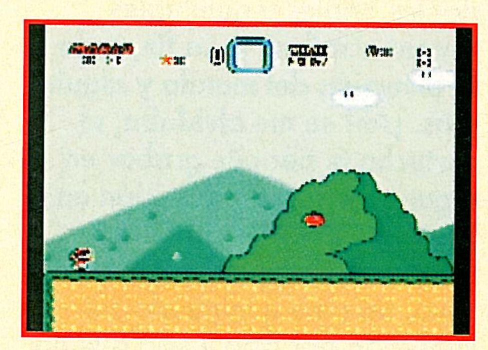
UN NUEVO AMIGO LLAMADO YOSHI

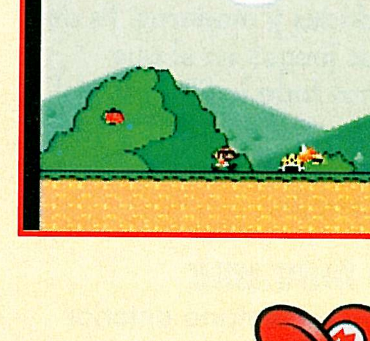
Una de las consecuencias más inmediatas que nos ofrece este "Super Mario World" es la aparición en el mundo de Nintendo de una nueva estrella llamada Yoshi.

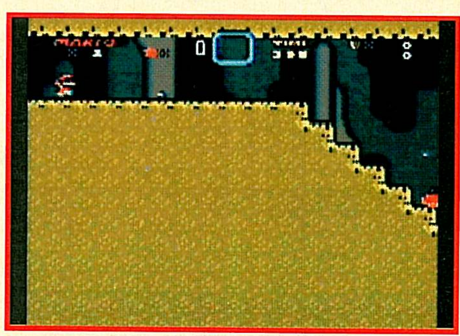
Este dragoncito, curtido en las luchas contra el malvado Bowser será, a lo largo del juego, una inestimable ayuda y una fuente importante de puntos.

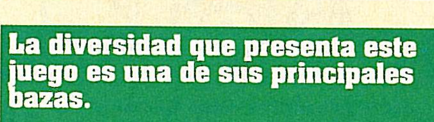
Pero existe una leyenda que cuenta que en algún lugar del país de los Dinosaurios existen tres Yoshis de diferentes colores. Uno, de color rojo, escupe siempre cinco bolas sea cual sea el color del caparazón que tiene en la boca. El segundo, de color azul, puede volar durante un tiempo determinado. Y el tercero, el de color amarillo, lanza nubes de arena cuando salta durante un espacio de tiempo determinado.



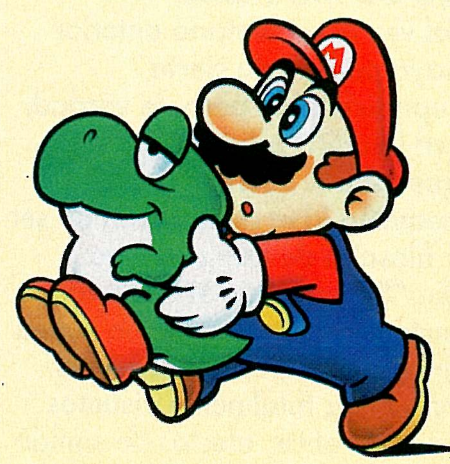


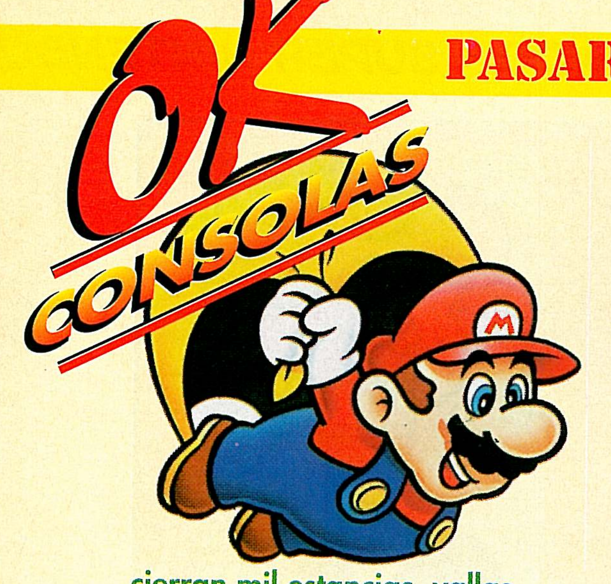


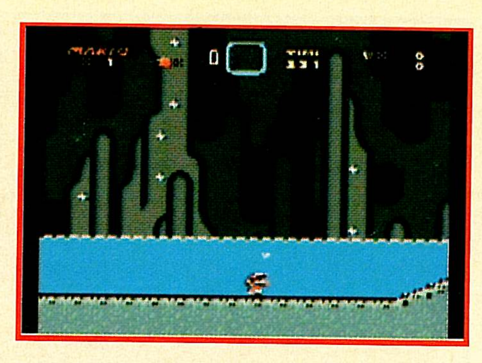


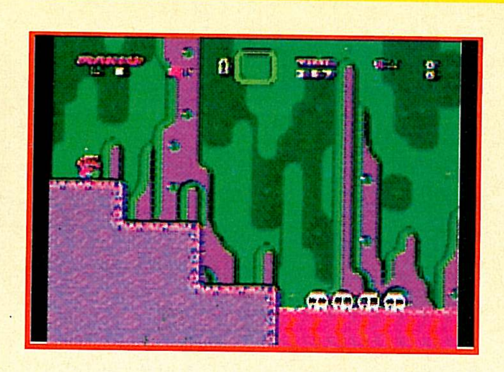


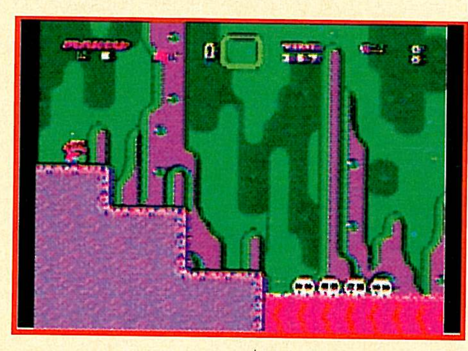
La diversidad que presenta este juego es una de sus principales bazas.

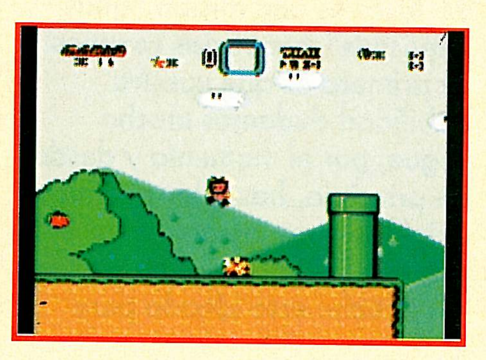


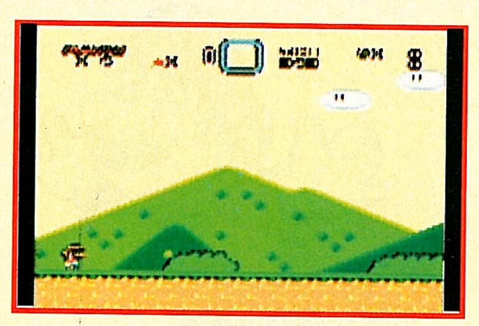












cierran mil estancias, vallas metálicas que tan pronto te colocan cerca como alejado del peligro, moles de piedra que abren secretos subterráneos, escaleras invisibles, focos que nos siguen a cientos de sitios, fantasmas vergonzosos que no aguantan nuestra mirada... y puedo aseguraros que lo anterior no es ni la milésima parte de los ingenios, trampas y enemigos que os váis a encontrar.

Porque jugar con "Super Mario World" no es sólo un ejercicio de habilidad infinita, es también una clase completa de imaginación puesta al servicio de una consola, con cientos de posibilidades y maneras. Es de los pocos juegos en el que tendremos toda la libertad del mundo para elegir mil caminos... si nuestra habilidad nos lo permite.

NO OS DIGO MAS

Tal vez el comentario anterior haya pecado de cierta superficialidad pero, la verdad, era la única salida que me quedaba si quería dar una pequeña idea de la razón de ser y filosofía de este cartucho.

En "Super Mario World" váis a encontrar diversión como nunca imaginásteis, enemigos super-originales totalmente distintos unos de otros, efectos de sonido

Los gráficos son fuera de serie, con gran colorido y unos scrolles que te alucinan, vecina por la esquina.

y músicas tremendamente pegadizas y excelentemente bien realizadas, gráficos sorpresivamente/caricaturizada mente coloristas/espectaculares, dobles, triples y quíntuples "super-scrolles" y, en fín, toda la diversión del mundo y alguna más. ¡Ah! se me olvidaba, el cartucho te permite grabar en algunos lugares tu posición en el juego para poder continuar.

Este cartucho, para regocijo suyo, no creo que pueda ser superado por otro juego que no tenga nada que ver con Mario. Un cartucho de ámbito interespacial especialmente diseñado para bigotudos amantes de las "dragonerías" verdes con lenguas de fuego.

J.L. "SKYWALKER"



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SUPER MARIO WORLD

jugabilidad	97
movimientos	97
gráficos	97
sonido	97
originalidad	97
TOTAL	97

En Super Mario World no falta nada y mucho menos sobra, pero si de esto último hay algo, te puedo decir, que es la diversión.



OK Pasarela: Super Monaco GPII.
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.

EL VERTIGINOSO MUNDO DE LA FORMULA I

Conducir coches de Fórmula I siempre ha sido algo maravilloso y totalmente elitista. Sólo para los mejores. Ahora, y de la mano del gran corredor brasileño Ayrton Senna podemos participar personalmente de la increíble emoción que significa pilotar un verdadero bólido.

PILOTAR EL MEJOR COCHE DE CARRERAS QUE EXISTE

No solamente vamos a pilotar el mejor coche de carreras que existe, sino que además vamos a diseñarlo y prepararlo para ganar en todos y cada uno de los circuitos de las carreras de la copa de Fórmula 1. Dependiendo de las características de cada circuito podremos variar la transmisión, la caja de cambios, las ruedas y el ángulo del alerón trasero.



Esto nos permitirá sacarle el mayor partido a nuestro coche y a este magnífico juego.

LOS CIRCUITOS HAN SIDO REPRODUCIDOS CON ABSOLUTA FIDELIDAD

Hay que tener en cuenta este factor a la hora de modificar tu bólido.
Aunque empezamos la primera carrera como últimos en la parrilla de salida, iremos subiendo de posición según demostremos nuestra valía como pilotos. Si estás empezando elige el cambio automático y las ruedas blandas, esto te dará mayor estabilidad en las curvas y te permitirá cogerle el tranquillo al juego.

Es cierto que de esta manera no vas a tener el coche más rápido pero sí el más seguro. Este juego mantiene las emociones fuertes del conducir un FORMULA UNO en todos los circuitos del trofeo internacional.

Jorge Gamio



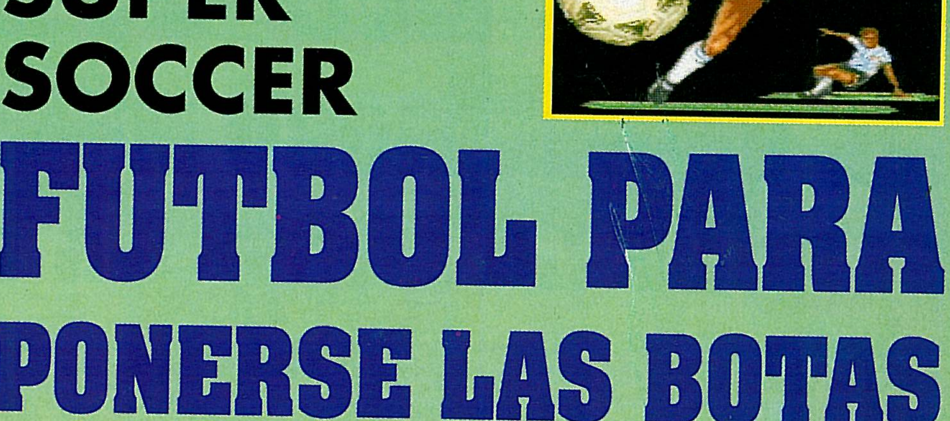
BANCO DE PRUEBAS

SUPER MONACO GP II

Si gustas de emociones fuertes y te va la marcha a velocidad de vértigo, ponte a los mandos de este increíble fórmula 1.

jugabilidad	80
movimientos	80
gráficos	70
sonido	75
originalidad	80
TOTAL	80

OK Pasarela:
Super Soccer
Consola: Super Nintendo
Distribuidor: Erbe
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1 ó 2.

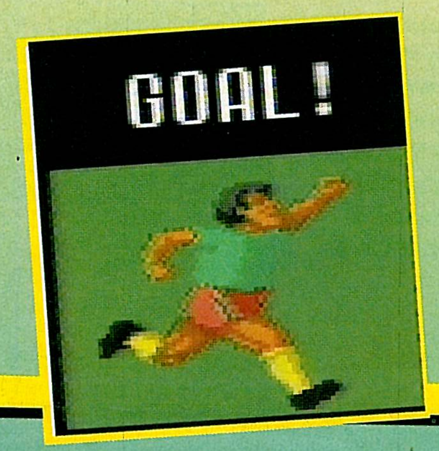


SUPER SOCCER

FUTBOL PARA PONERSE LAS BOTAS

Nuestro equipo pierde inexplicablente por un gol a cero, una jugada desgraciada del portero ha terminado con el balón dentro de la red. Mientras colocan el balón en el centro del campo para el saque, los delanteros piensan en la jugada a realizar, pero... ¡queda tan poco tiempo!





Hoy en día el fútbol sigue siendo el deporte que más pasiones levanta. Ahora Nintendo pone en tus manos, ¡qué digo en tus manos!, en tus pies, la oportunidad de llevarte el estadio a casa junto con las mejores selecciones del mundo dispuestas a competir por la victoria en el campeonato mundial. Ninguno de los grandes jugadores faltará a esta cita.

LA SELECCION IDEAL

Las opciones que el juego te propone son muchas. Puedes jugar en modo de demostración o en modo de torneo, pero nuestro consejo es que elijas la opción de demostración al principio, de esta forma podrás ensayar las técnicas y jugadas fundamentales para adquirir un buen sistema de juego. También puedes probar tus habilidades en el lanzamiento de los penalties, un recurso que si aprendes a ejecutarlo correctamente, podrá suponerte un triunfo cuando empates contra otro equipo. En cualquier caso, tendrás que elegir entre enfrentarte a una selección defendida por la consola, competir contra tu mejor amigo, o unir ambos vuestras fuerzas


SEGA
SONIC 2
OK
CONSOLAS

SEGA

OK CONSOLAS

THE TERMINATOR



para para intentar vencer al ordenador.

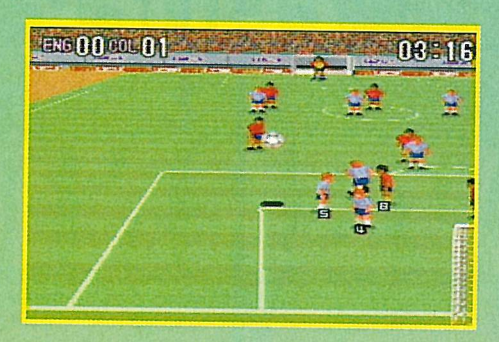
CONOCE A TUS CONTRINCANTES

Observa con cuidado las aptitudes que tiene tu equipo y las que posee el contrario. Si consigues mantener un buen equilibrio entre tus características, tus posibilidades de victoria se incrementarán. La



fuerza en ataque y defensa junto a la potencia de carrera, son cualidades que podrás ver en el momento que el recuadro de selección se encuentre sobre el conjunto deseado. Una importancia similar debes dar a la situación que ocupará tu equipo sobre el terreno de juego. Un 4-4-2, vendrá muy bien para organizar un buen contraataque, mientras que usando una formación de 3-5-2 someterás al mediocampo enemigo a una presión agobiante. Tu portero podrás colocarlo en forma manual o automática dependiendo de la confianza que tengas puesta en él. Aunque en el modo automático tu portero realizará excelentes paradas, te quedarás "vendido" si no consigue detener el esférico en la primera oportunidad.

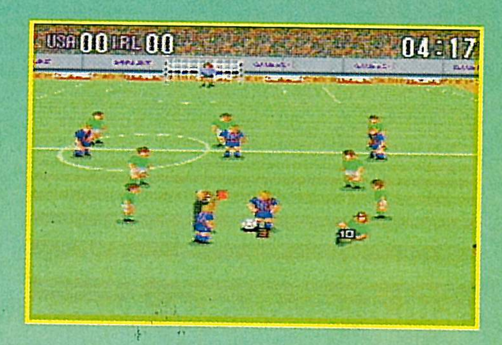
Cuentas con tu habilidad, destreza y pericia, pero sobre todo tienes un estupendo mando de control de Super nintendo. Podrás realizar pases y tiros con efecto, chilenas, remates o despejes de cabeza,



combinando correctamente los cuatro botones de acción con el pulsador de direcciones. Mediante el pulsador de SELECT, puedes detener el juego en cualquier momento y tomarte un merecido respiro, y pulsando START, determinarás a un receptor posible de pase. Los contrarios exhiben una dureza sin igual contra el jugador que lleva la pelota, pero no te cortes y atácalos con las mismas armas o defiéndete practicando una serie de regates que dejen a todo el estadio con la boca abierta. El colegiado estará muy pendiente durante el partido de todo el juego duro que pudiese aparecer y no dudará a la hora de mostrarte la cartulina amarilla e incluso la roja. Si atraviesas por malos momentos durante el encuentro, no te desanimes, remontar un resultado adverso no será muy complicado si tu moral se mantiene intacta.

AMBIENTE A TODO COLOR

Quién me iba a decir a mí que alguna vez podría disputar la



final de un torneo mundial e incluso que podría ganarla. Gráficos de gran viveza y calidad se nos van mostrando desde una perspectiva poco usual en los juegos de simulación futbolística que hasta ahora conocíamos. Acompañándolos correctamente está un sonido suficiente para el tipo de juego que se trata, pero con un conjunto de voces tan reales que pareciera que estamos en el mismo campo, a pie de banquillo. La variedad en las acciones y movimientos tanto defensivos, como como ofensivos impresiona y a la vez aumenta las ganas de adquirir mayor habilidad para superar con éxito los envites del contrario.

Félix Físico Vara.



BANCO DE PRUEBAS

SUPER SOCCER

jugabilidad	90
movimientos	87
gráficos	87
sonido	83
originalidad	85
TOTAL	85

Entretenido es una buena palabra para definir al "Super Soccer", sobre todo si lo juegas contra un oponente de verdad. ¡A patear!

OK Pasarela:
CHUCK ROCK
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin Games.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.N. Niveles: 5.
Continuaciones: 1.

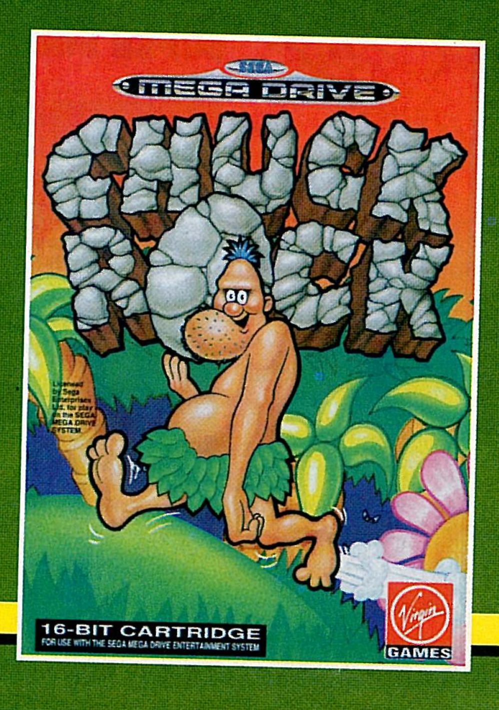


CHUCK ROCK

UN CAVERNICOLA EN APUROS

Chuck Rock, el hombre de Neanderthal con más ritmo, se lanza al rescate de su amada. Ayúdale en su recorrido por parajes perdidos en los albores de la humanidad acompañado por el buen sonido de su roca-guitarra.

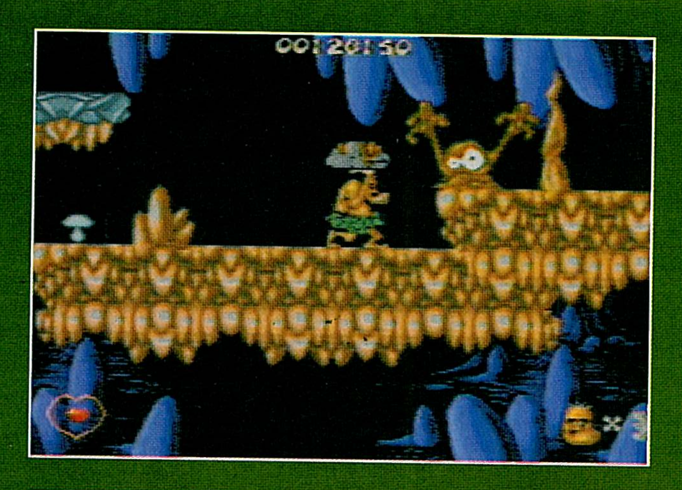




Hace muchos miles de años, cuando las pieles de los animales eran el único abrigo disponible, Chuck ya había formado la primera banda de rock. ¡¡Y de las buenas!! La calidad y ritmo de su música le hizo famoso rápidamente y los piedrólares le comenzaron a llover. Pero la envidia, que ya en estas épocas existía, hizo que un colega de profesión, Gary Gritter, raptara a su bella compañera Ophelia.

TIEMPOS DIFICILES LOS DE LA EDAD DE PIEDRA.

Al no poder avisar a la policia ni contratar los servicios de un detective, pues aún no se habían inventado, decidió lanzarse a su búsqueda y captura a través de las inhóspitas y peligrosas tierras prehistóricas, infectadas de grandes y pequeñas fieras dispuestas a darse un festín con el primer cavernícola despistado que se ponga al alcance.





Los peligros no faltan, pero Chuck, nuestro amigo Neanderthalés se las arreglará para salvar cualquier situación, por comprometida que sea.

UN IDOLO DEL ROCK FUERA DE LO COMUN.

Recorrer las cinco fases de las que se compone el juego, repletas de adicción, buenos gráficos, música pegadiza y simpática es toda una gozada. Chuck, el panzudo troglodita de la historia es todo un personaje. No es el típico rockero que todos conocemos. Es gordo, desaliñado, barrigón y feo, pero los gestos, posturas y la gracia de sus movimientos le dan un atractivo fuera de lo común (a buen seguro que las jóvenes cavernícolas estarían locas por sus huesos).

Las piedras serán un importante elemento de ayuda para salvar algunas situaciones peliagudas

LAS CAVERNARIAS HABILIDADES DE CHUCK SON DE LO MAS DISPAR.

Un alud de peligros obstaculizarán el grotesco caminar de Chuck, pero lejos de intimidarse, nos sorprenderá con su armas. La fuerza de su barriga es terrible y no dudará un momento en despanzurrar todo bicho que se ponga por delante, o mandarlo de una fuerte patada al otro extremo de la selva. Pero no todas las criaturas le serán hostiles, aunque en menor número, habrá otras que le ayudarán como pterodáctilos adormilados que le llevarán volando hasta lugares inaccesibles o dinosaurios sobre los que atravesar ríos y ciénagas.







Aunque el mundo prehistórico fue muy duro y amenzante, no todas las criaturas le serán hostiles a nuestro amigo, hay también de las otras, como los pterodáctilos adormilados o los dinosaurios.





Utiliza las piedras, sean grandes o pequeñas para poder así, encaramarte y llegar a los sitios más elevados.

Lo más fundamental serán las piedras, grandes o pequeñas, sobre las que encaramarse y poder así acceder a lugares más elevados, o bien, utilizarlas para dar un planchadito al primer bichejo que se ponga tonto. No te olvides que son imprescindibles como contrapeso con los lagartos-palanca.

¡Ah, se me olvidaba! Hay que recoger las sabrosas frutas, cerdos asados, salchichas, pequeñas setas y demás alimentos que incrementarán su puntuación y sobre todo los pequeños corazones saltarines que aumentarán la energía de Chuck, desgastada por los numerosos enfrentamientos con las bestias antediluvianas.

Un juego lleno de buen humor, adornado de preciosas melodías y gráficos alucinantes, de sorprendentes y graciosos detalles. Y si además metemos en la coctelera el personaje, la adicción y la jugabilidad, nos sale una explosiva mezcla que sonará y mucho. Si los juegos de los noventa siguen en esta línea de calidad y acierto estamos de enhorabuena. Imprescindible en tu juegoteca.

Enrique Rex.





Chuck está dispuesto a recuperar a su amada aún pereciendo en el intento

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

CHUCK ROCK

Buen humor , música y gráficos alucinantes te esperan en este arcade repleto de plataformas, entretenimiento y diversión troglodítica.

jugabilidad	93
movimientos	88
gráficos	88
sonido	95
originalidad	88
TOTAL	92



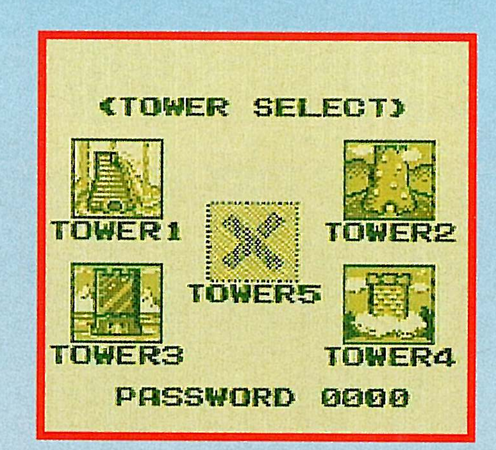
OK Pasarela: Spanky's
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Taito Corp.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.N. Fases: 70.

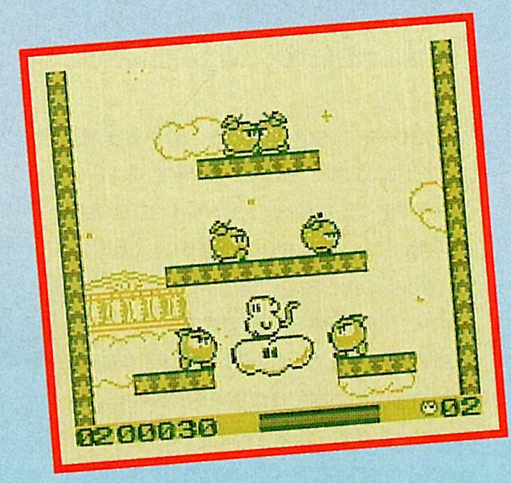


¡A LA RICA FRUTA PROHIBIDA!

Cuatro torres con cuatro maleficios, hizo Morticia. En la quinta, -que ya estaba hecha- el caos y la malicia esperan... Torre de Agua, Torre de Clima, Torre de Hielo, Torre de nube: de tu astucia depende la victoria. Quince niveles -15-, cada una: ¡¡ SUBE !!







Desde luego, hay cosas que si te las contasen, no las creerías: si a tí te dicen un día que alguien con un nombre como Morticia va a volver contra tí a toda la fruta que llevas para la merienda convirtiéndola en secuaces de su reino recién establecido.. ¿qué dirías?.

Pues nada; ¡A callar! Porque si por casualidad se te pasó por la mente enfrentarte a ella, sólo te bastará para desistir, echar un vistazo al cuadro técnico y ver las fases del juego. ¿Qué, sigues empeñado...? Bueno, por si no fuese poco, te diré que tu única arma son unas bolas mágicas que ¡eso sí! -un detalle por parte de los programadores- son infinitas y aumentan su capacidad de destrucción cuanto más tiempo las retienes botando contra tu cabeza. Tienen poderes de multiplicación, y diversas variaciones según el tiempo que las retengas encima de tí.

Pero para rematarte, he de decirte que al final de los quince niveles de cada una de las cuatro torres que has de pasar hasta llegar a la morada de Morticia, hay un Jefe Principal -no es pariente de la gran actriz Victoria-.

No te mosquees, no todo son amarguras. Hay vidas extra que puedes conseguir, Super Vidas Extra que te serán dadas si completas el nombre de S-P-A-N-K-Y con las letras que te dan al terminar una pantalla y las coges en orden. Si no las coges en orden te darán una torre de bonificación. Hay algunos objetos más, pero será mejor que los vayas conociendo tú. Y no olvides que has de enfrentarte con personajes como ORANGEY, MELUN, LEMAN, CHESTNUTTY, BANANANA, SLUGGO LA PIÑA, PIPI EL MELOCOTON, FATSO LA SANDIA, VITO MASCUTONE y MORTICIA.

José Villalba Medina.



BANCO DE PRUEBAS

SPANKY'S

Difícil y complicadillo en casi todos los aspectos, presenta un reto al que sólo se podrán sumar los más valientes del universo "monero".

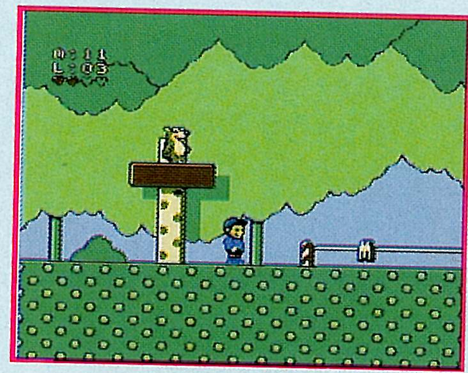
jugabilidad	80
movimientos	80
gráficos	75
sonido	85
originalidad	90
TOTAL	83

MAC DONALD LAND

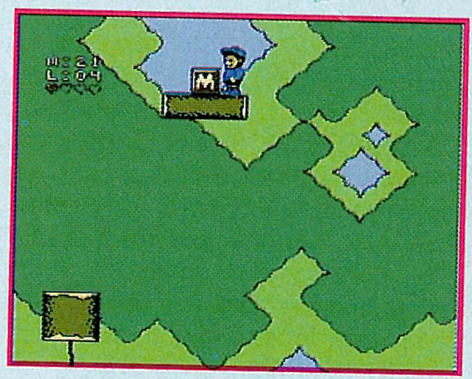
OK Pasarela:
MC DONALD LAND
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3 . Niveles: 30.

PUZZLES CON PATATAS FRITAS

Mick y Mack, los archiconocidos "hamburgueseros" del momento, tienen una difícil misión que cumplir en los límites de la tierra de McDonald. Pilla una hamburgesa doble con patatas y de paso intenta resolver los diferentes puzzles hasta conseguir la bolsa mágica de Ronald.











Diversión a tope, y más, encontraréis en las trepidantes aventuras que este par de muchachos tendrán que vivir durante unas prometedoras vacaciones bajo su tienda de campaña. ¿Creéis que es fácil recuperar la bolsa de magia de Ronald? ¡Cómo se nota que aún no habéis pasado el primer nivel! Mick y Mack pueden recorrer en fila de uno o simultáneamente todo este super-complicado mundo.

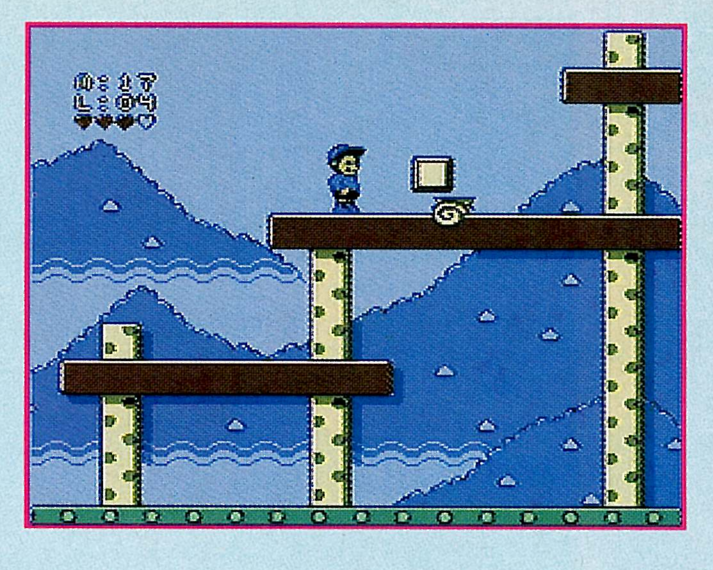
"Uséase", compartir los peligros ayudándose en lo posible o invertir la situación y caminar solitos frente al destino. En cualquier caso, si cada nivel se soluciona encontrando una tarjeta con el anagrama de la famosa hamburguesería, significará que nuestros dos protagonistas chocarán sus manos para celebrarlo cual jugadores de baloncesto después de una espectacular canasta.

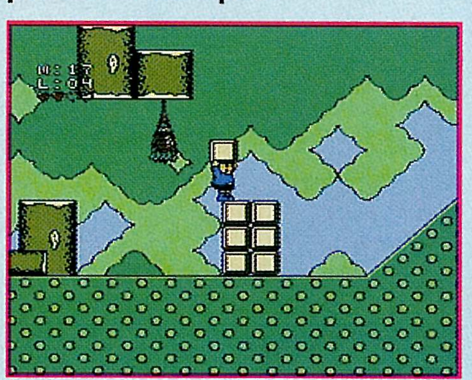
BUSCA QUE TE BUSCA.

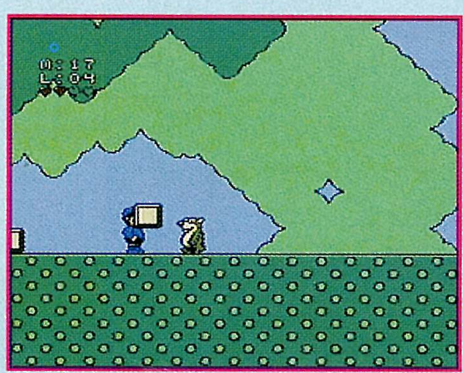
Encontrar los susodichos carnés no será tarea fácil de encomendar ni al peor de los enemigos, pero hay que tener en cuenta que sin ellos (cuatro al menos) no llegaremos a pasearnos por el mundo siguiente.

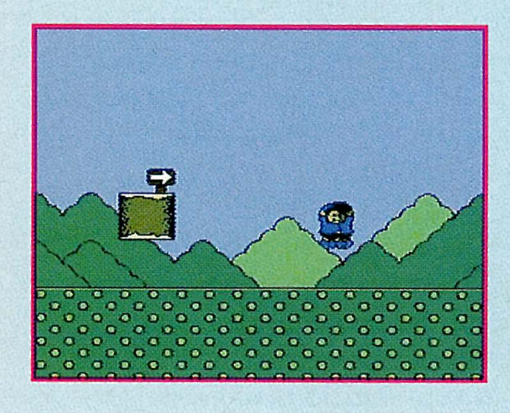
Podréis saltar, correr, agacharos, coger bloques y lanzarlos contra enemigos cercanos, incluso chillar si hiciera falta, aún así seguiréis pasándolas canutas en cada nueva fase. Todos los puzzles presentan ventajas e inconvenientes y vuestra misión será realizar un busca que te busca para encontrar las primeras y sortear los segundos. ¡Animo! ¡que no decaiga vuestra moral!, revolved cuanto podáis hasta el más oculto de los escondrijos para localizar la premiada "M" e incluso un "1UP" que podría veniros de perlas para terminar el nivel de turno.

Los bloques deben de significar ayuda para pasar todos los peligros sin mayores problemas, pero atentos a los osos, caracoles, pingüinos, pájaros locos y demás congregaciones de animales que aparezcan ante vuestra diligente mirada, porque pueden enturbiar vuestras intenciones. No dejéis ni un bono de puntuación olvidado por ahí, ¿vale?

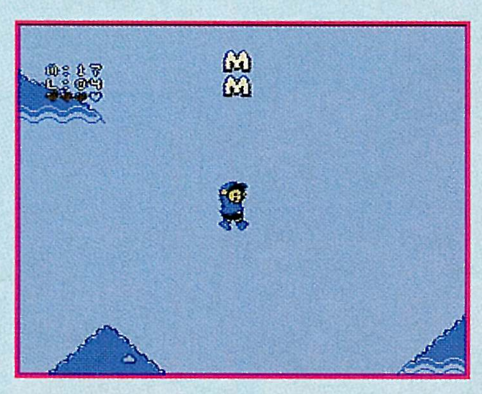












Un juego de plataformas para pasarlo en grande, pero ten cuidado con tantas hamburguesas puedes subir de peso.

NO COMMENT.

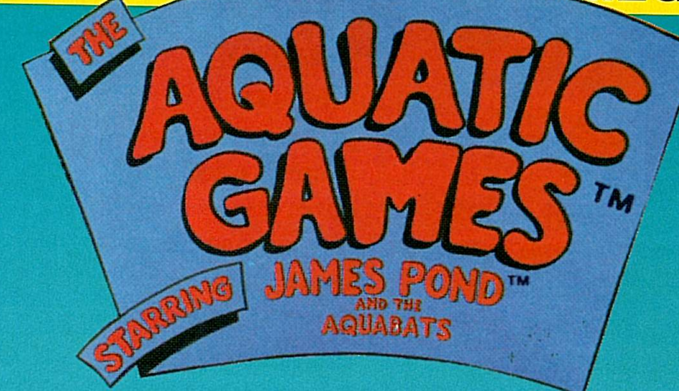
Sobran los comentarios para todos aquellos apasionados seguidores de las pluriaventuras de Mario ya que, en este entorno "plataformesco" se encontrarán a sus anchas. Los demás, podrán tomarlo como punto válido de referencia para lograr una adicción netamente positiva. Los consoleros ochobiteros tienen por fin otra escalera que saborear peldaño a peldaño, ¿os apuntáis? El premio es una hamburguesa doble.

'J.F. "Comet Tronner".



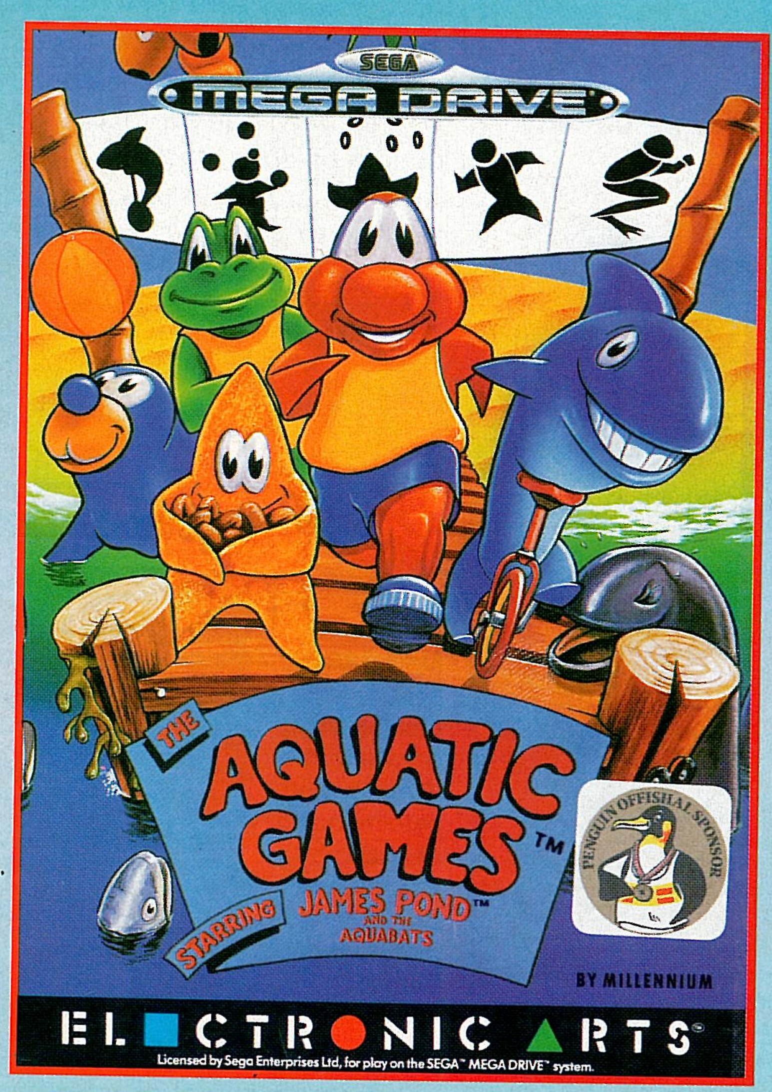






LAS OLIMPIADAS SUBMARINAS

Harto de correr tras los pasos de organizaciones criminales de alto "standing" nuestro querido pez secreto de la agencia F.I.S.H. ha decidido tomarse un descanso y ha organizado, junto a los Aquabats, unas olimpiadas muy particulares de diversión absoluta.



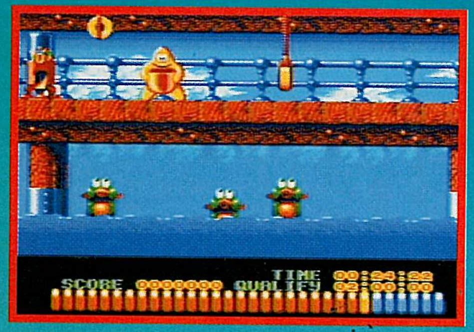
AL AGUA PATOS

The Acuatic Games es un juego que ha irrumpido con un plantel de excepción y con un cabecilla, James Pond, el agente más secreto de los siete mares, que ha organizado unas olimpiadas en toda regla para uso y disfrute de todo el mundo consolero "Segaor".

Ocho pruebas que van a amenizar las tardes de ocio y regocijo con una competición que puede ser disfrutada por uno, dos, tres o cuatro jugadores que se enfrentarán a pares, y nones, por la supremacía acuática.

Al comenzar el juego se nos darán siete









Ocho pruebas para disfrutar y jugar entre uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores, enfrentándose para lograr la supremacía acuática.

opciones: Jugar el "Acuatic Game" de principio a fin intentando luchar por el oro, practicar con un nivel de dificultad fácil (James Ponda's Workout), normal (Tuffer Training) o difícil (Piranha! Practice) y participar en una serie de enfrentamientos entre dos, tres o cuatro jugadores por ver quién consigue las máximas puntuaciones.



OCHO PRUEBAS Y UN DESTINO

■ EL ORO 100 METERS SPLASH (100 M ZAMBULLIDA)

Se trata de una carrera que se desarrolla la mayor parte del tiempo en el agua y en la que, aparte de mantenernos sobre la superficie, deberemos correr más rápido que Mariano Anca de Rana, un consumado batracio-corredor que no quiere que ningún pez maleducado (léase James Pond) se lleve sus laureles.

■ KIPPER WATCHING (BALONVOLEA SALVASIESTAS)

Flora, la foca salvasiestas tiene un grandísimo problema: los turistas están comenzando a lanzar pelotas hinchables contra sus congéneres y, si no hace todo lo que esté en sus aletas, la siesta de la que están disfrutando los animalitos se va a terminar bruscamente. Por lo tanto, Flora ha de impedir que ninguna pelota llegue a su destino. Si una foca es alcanzada una vez se despertará atontada, si es alcanzada por segunda vez se levantará y marchará. Si dos focas se van, adiós a la siesta y, consecuentemente, a la prueba.

■ HOP, SKIP AND JUMP (BRINCO, REBOTE Y SALTO)

Ha llegado el momento de medirnos en una de las pruebas reina del atletismo acuático de la mano de Mariano Anca de Rana, el anfibio verde con descendencia hispánica, que ha de saltar "a lo largo" y batir todos los récords que pueda.
Un consejo es que a la hora de dar el ángulo os aproximéis, más o menos, a los 45 grados.

■ THE BOUNCY CASTLE (SALTOS EN PALACIO HINCHABLE)

James Pond ha demostrado en numerosas ocasiones sus dotes como saltador de trampolines de esponja y ahora, ambicioso él, quiere hacerse con el oro. Para ganar la prueba, en la que se juzgará el estilo, tendrá que hacer seis veces, y en un tiempo establecido, las siguientes movimientos: -Giro doble.
-Doble salto mortal frontal.
-Doble salto mortal de espalda.
-Combinación de giro y salto mortal frontal.
-Combinación de giro y salto mortal de espalda.
-Combonación de salto mortal frontal y de espalda.

■ FEEDING TIME (A COMER COMO LIJAS)

Salomón el Salmón es el elegido para dar de comer a sus amigas las lijas. Estas, que se encuentran amenazadas por un grupo de desalmados pescadores, gustan de hartarse de dulces y para ello nuestro amigo Salomón, y a la vez que las da de comer, debe evitar que dos de ellas sean pescadas. Si esto ocurriera, el resto de congéneres huirían. Tened en cuenta que cuanto más fuera del agua estén las lijas, más posibilidades existen de que sean pescadas.

■ SHELL SHOOTING (TIRO A LA CONCHA)

James Pond será el encargado de explotar los globos que se encuentran en las estancia. Para ello deberá recoger una lapa del suelo y lanzarla sobre el techo. Cuando haya explotado todos la misión del agente sub-secreto habrá terminado.

■ TOUR DE GRASS (TOUR CICLISTA)

Antes de dedicarse a esto de las correrías sobre ruedas, Camarón el tiburón era genuflexionista de un teatro Lapón, por lo que ahora la lección se la tiene aprendida y querrá hacerse, no sé si de nuevo, con los laureles de vencedor.
Pero jo, que tú eres el que ha de vencer... el sólo pone las aletas.

■ LEAP FROG (PIDOLA)

Nuestro amigo Mariano Anca de Rana será el encargado, por último, de dejar el pabellón bien alto con una prueba de resistencia y saltos en la que, aparte del tiempo, tendrá que llegar a la meta antes que un incordioso Pez raya. Si no lo hiciérais, vuestro entrenador sí que os pondría a raya.









Los gráficos son excelentes, toda un alarde tecnológico.





Los planos de scroll y la música hacen de este juego una maravilla para tu Mega Drive.

James Pond, representante de la agencia F.I.S.H. y el más secreto de los agentes que luchan por el bien de la humanidad, recorrerá los siete mares en busca de diversión y la ha organizado con forma de olimpiada.

JAMES POND DE MIS AMORES

The Acuatic Games es una joya de la programación que sorprende por todos y cada uno de sus aspectos. Ver cómo se mueven los personajes, los planos de scroll u oír las melodías tan pegadizas y los FX tan bien puestos es motivo suficiente como para exigir, de aquí en adelante, a todos los cartuchos dieciseisbiteros que la calidad, cuando menos, sea muy parecida.

The Acuatic Games no sobrevive, sin embargo, a una pequeña crítica y es que el número de pruebas, ocho en total y ante la accesibilidad y la posibilidad de ensayarlas en mil y una ocasiones, se hacen escasas y poco atrayentes a las primeras de cambio. Una lástima, por que un conglomerado de impresionantes posibilidades no se merecía una vida jugátil tan escasa.

The Acuatic Games es de esas virguerías tecnológicas que hacen de una consola algo recomendable. De todas formas, este cartucho, para gusto/ disgusto de la humanidad, se merecía alguna prueba más de las que posee... ¿no creéis?

J.L. "SKYWALKER"



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

ACUATIC GAMES

Alta tecnología en diversión, aunque han descuidado un aspecto: la cantidad de pruebas, pues ocho, me saben a poco.

jugabilidad	82
movimientos	90
gráficos	92
sonido	91
originalidad	85
TOTAL	88

SCRAPYARD DOG

OK Pasarela:
Scrapyard Dog
Consola: Lynx.
Distribuidor: Atari.
Compañía: Creative Soft.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 15. Vidas 5.

¡SALVENME A ESE PERRO!

Mr. Big ha secuestrado a mi querido perro y dice que si no voy a buscarlo nunca más volveré a ver a mi fiel amigo. No será fácil encontrarlo porque la calle está repleta de peligrosos enemigos que pretenden a toda costa impedirme que localice el paradero secreto de Mr. Big. Aunque el riesgo sea grande, la amistad que nos une también lo es y haré todo lo que esté en mi mano por salvarle.



¿POR QUE MI PERRO?

El esfuerzo de convencer a tus padres para que te dejaran tener un perro en casa se irá al traste si dejas que Mr. Big lo secuestre impunemente. Este malvado personaje se ha propuesto acabar con todos los perros del barrio y naturalmente, ha decidido comenzar por el tuyo. Ahora empiezas tu aventura y te das cuenta de que la ciudad es más grande de lo que parece y que existen sitios en los que nunca te habrías atrevido a entrar si no hubiese sido por ese afán de recuperar a tu amigo que te empuja constantemente.

Andarás a saltos entre quince niveles diferentes y cada vez más complicados con tan solo cinco vidas a tu entera disposición. Cubos de basura, restos de coches abandonados, montones de desperdicio, vallas rotas, etc..., pueden conseguir que tu barrio no te parezca el peor lugar donde vivir. Entre tanta suciedad acumulada existen unas bolsas que contienen dinero. Deberás ir recogiendo todas las que vayan apareciendo en tu camino porque no se puede ir por ahí sin dinero, ¿quién sabe lo que te puedes encontrar?.

Ya has visto que la búsqueda no será un camino de rosas, pues te aguardan miles de riesgos que nunca antes habías imaginado y montones de enemigos de diferentes cualidades de los que deberás defenderte con todas las artimañas posibles.

Algunos de ellos, como las grúas, son mecánicos y por tanto tendrán aún menos sentimientos que los demás. Pero cuentas con la ayuda de algunas tiendas donde poder comprar elementos de defensa y ataque que te serán muy útiles a la hora de ir sorteando a todos los secuaces de Mr.Big.

En fin, tú decides si vale la pena arriesgar tu vida para encontrar a tu amigo, y mientras juegas, una pregunta sigue resonando en tus oídos: ¿Porqué mi perro?.

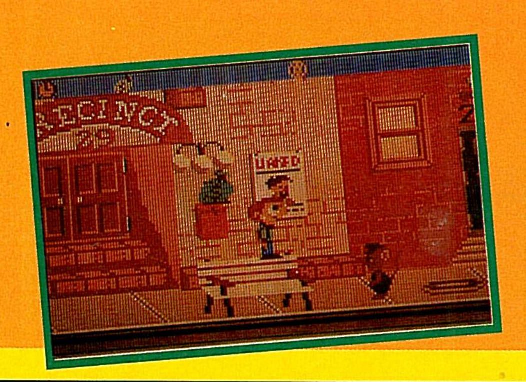
F.J. Físico Vara

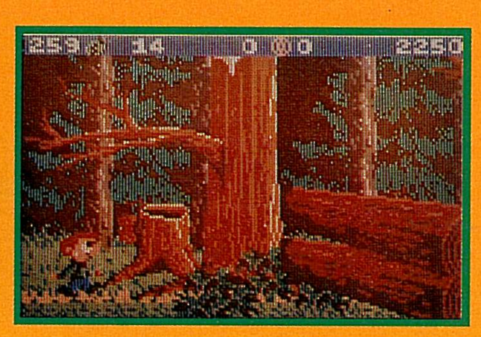
OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

SCRAPYARD DOG

Qué mejor motivo para un juego que salvar a nuestro más fiel amigo de las garras de un malhechor. Si amáis a los animales, encadenaros.

jugabilidad	75
movimientos	75
gráficos	75
sonido	70
originalidad	75
TOTAL	74



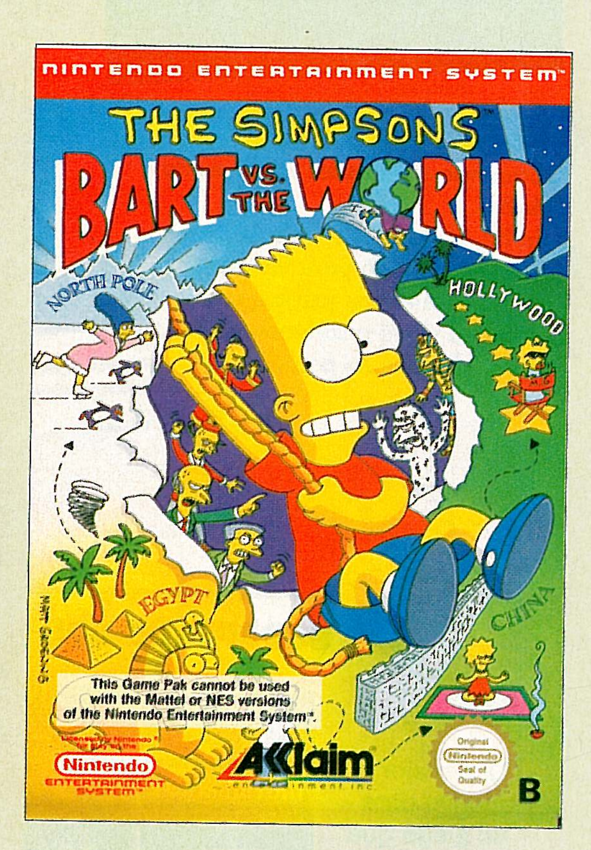


OK Pasarela:
BART VS THE WORLD.
Consola: NINTENDO.
Compañía: ACCLAIM.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 10.
N. Jugadores: 1.
N. Vidas: 3.

BART VS THE WORLD

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIABLURAS

De todos es sabido que desde que Mr. Montgomery Burns contrató a Hommer los ingresos de la central nuclear han caído en picado. Para evitar tal catástrofe, y alertado por el pelota Smithers, ha simulado que la familia Simpson ganaba un viaje alrededor del mundo. De esta manera nunca volverían...



TIEMBLA HUMANIDAD

Ciertamente, lo peor que le podía pasar a la humanidad es que Bart y toda su familia saliera de su "tranquilo" Springfield para inundarnos con sus ganas de vivir y disfrutar.

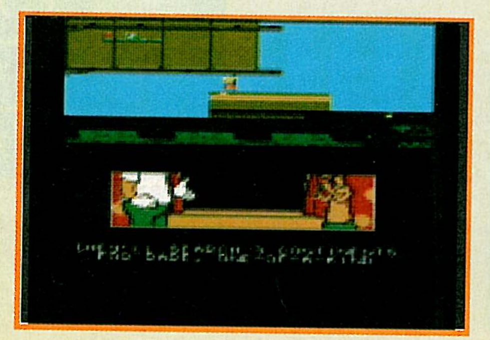
Pero lo que está claro es que el mundo se ha de defender y qué mejor manera que obligar a Mr. Montgomery Burns a perder grandes sumas de dinero por la contratación de Hommer en la central nuclear. Así, perdiendo tanto dinero, se ha visto obligado a regalarles un viaje alrededor del mundo para perderles de vista para siempre...

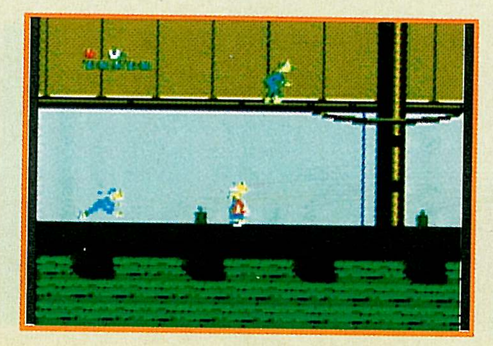
LA SAGA DE Mr. BURNS

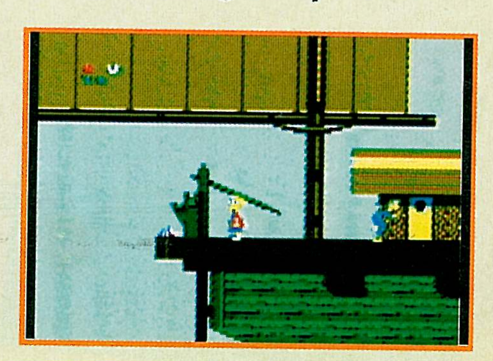
Para llevar a efecto tales intenciones, el señor Montgomery Burns ha distribuido toda una red de secuaces que esperan a toda la familia con las manos llenas de dinamita, balas , ect.

Estos destinos, se reparten entre China con sus barcos y murallas, el polo Norte con sus cavernas y ríos helados, Egipto y sus pirámides y Hollywood. Cuatro destinos en los que encontraremos a otros tantos descendientes o antepasados del malvado -para la familia-, salvador -para la humanidad-, Burns.

Así, Fu Manchu Burns, el abominable Burns de las nieves, Ramsés Burns y Eric Von Burns serán los delegados y notarios





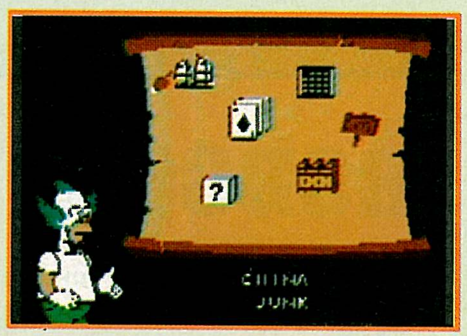


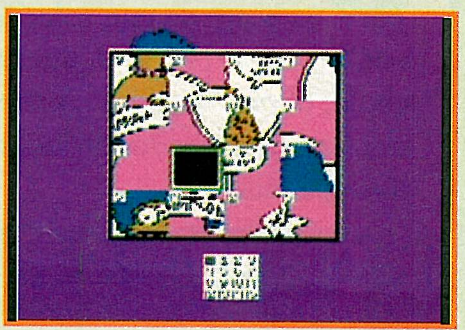
JUEGOS PARA DAR Y TOMAR

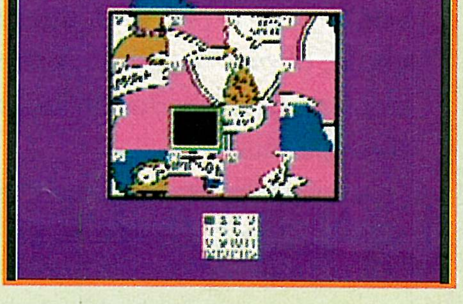
A parte de las fases de arcade que el juego posee, existen una serie de distracciones alternativas y que no es necesario completar para pasar de nivel.
Estas pueden consistir desde encontrar parejas de cartas, resolver puzzles, responder a preguntas sobre los Simpsons, hasta buscar a Krusty entre los Igloos o jugar a máquinas tragaperras. No está mal ¿no?

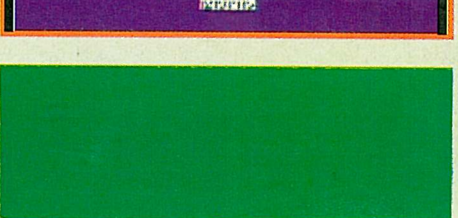










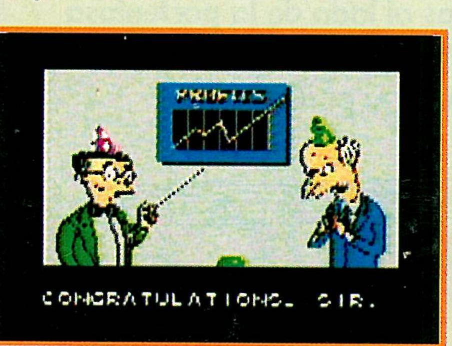


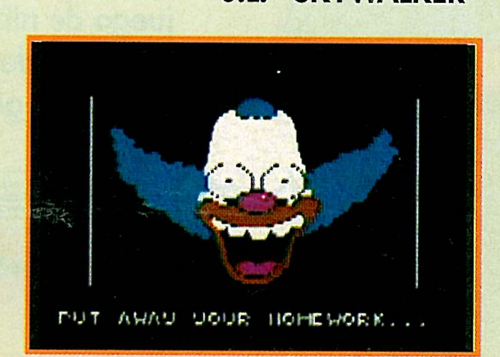
de tal "exterminio" familia.
Como es de esperar, antes de llegar hasta cada uno de ellos tendremos que luchar contra toda una típica/tradicional cohorte de malos insostenibles.
El juego, para deleite de los habilidosos ha sido dispuesto en forma de arcade total, con perspectivas muy bien realizadas, bombas que lanzar contra nuestros enemigos, ítems que recoger a diestro y siniestro, y saltos, subidas y bajadas para total repercusión de nuestras neuronas exteriores. Es decir, que os divertiréis.

BART IN THE WORLD?

Esa es una pregunta que ha asaltado a todos los humanos a los que he podido entrevistar. No es ni más ni menos que una respuesta de asombro ante la afirmación de que Bart puede aparecer por cualquier sitio, volando, patinando, haciendo travesuras al fin y al cabo. La psicosis, como podéis apreciar se ha desatado.
Para finalizar os diría que este cartucho presume de ser del género de habilidad, para gusto o disgusto, dejando así de lado sus nexos con su anterior videoaventura contra los mutantes del espacio. Aquí y ahora, lo único que importa es la habilidad, la destreza a la hora de guiar por ese pasacalles que es el mundo a un torbellino amarillo de nombre Bart.
Divertido, tremendamente visual y excesivamente televisivo. Simpsons, sin lugar a duda.

J.L. "SKYWALKER"





OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

BART VS THE WORLD

Al igual que toda la saga de esta familia, aquí también hallaremos diversión y entretenimiento a raudales. Una buena opción de compra.

jugabilidad	85
movimientos	88
gráficos	82
sonido	80
originalidad	82
TOTAL	84

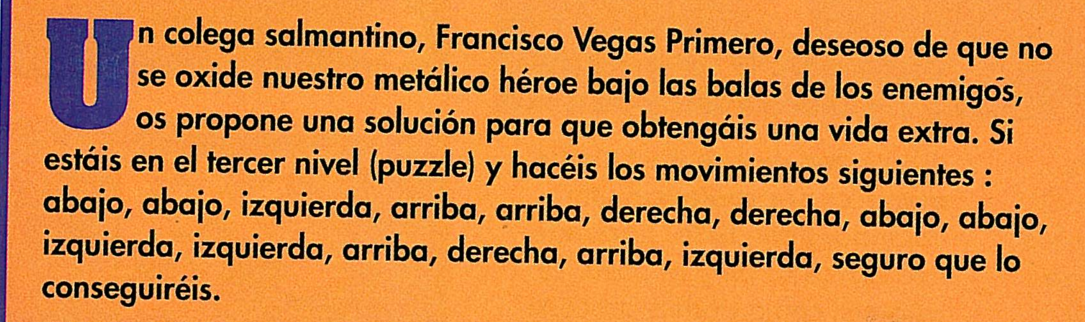


Trucos, más trucos, ¡es la guerra!. Nuevamente os servimos algunos de los mejores para que podáis atravesar laberintos, puertas, ganar vidas, terminar fases, etc... De todos modos os debo decir que andáis algo flojeras en cuanto a nuevos trucos, ¿qué os pasa? ¿queréis quedaros para vosotros las soluciones descubiertas? ¡Venga colegas, soltaros la lengua y escribidnos!

NINTENDO

ROBOCOP 2





Un colega salmantino, Francisco Vegas Primero, deseoso de que no se oxide nuestro metálico héroe bajo las balas de los enemigos, os propone una solución para que obtengáis una vida extra. Si estáis en el tercer nivel (puzzle) y hacéis los movimientos siguientes : abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, izquierda, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, seguro que lo conseguiréis.

SUPER NINTENDO

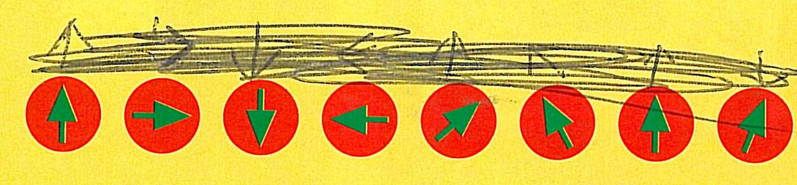
SUPER SOCCER





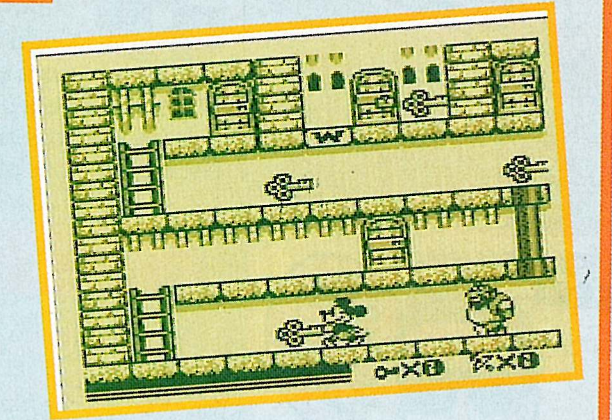


Desde Torderá, Xavier Sánchez Altea, corresponsal deportivo de esta revista, ha escudriñado los secretos del trofeo Super Soccer y nos propone el último password mediante el cual nos enfrentaremos a la selección de Nintendo. Si ganar al equipo argentino fue complicado, parecerá un juego de niños al lado de la portentosa selección de Nintendo. Aquí tenéis la clave y ¡a ganar si podéis!.



GAME BOY

MICKEY MOUSE



Si deseabáis fervientemente conocer todas las claves de éste juego y no podiáis encontrarlas, aqui tenéis una relación completísima que vuestro máximo colega Francisco Serna Corroto de Alcorcón (Madrid) ha tenido la gentileza de enviar.
Si después de esto aún pasáis algún apuro es que no tenéis seguramente vuestro día bueno.

STAGE 1: (TIME)
STAGE 2: (TEST)
STAGE 3: (GAME)
STAGE 4: (SHIP)
STAGE 5: (RACE)
STAGE 6: (SIZE)
STAGE 7: (SHOP)
STAGE 8: (SIZE)
STAGE 9: (QUIZ)
STAGE 10: (DOLL)
STAGE 11: (DATE)
STAGE 12: (ZOOM)
STAGE 13: (DISK)
STAGE 14: (GOLD)
STAGE 15: (ZERO)
STAGE 16: (FIRE)
STAGE 17: (ROOT)
STAGE 18: (READ)
STAGE 19: (TAPE)
STAGE 20: (UNIT)
STAGE 21: (SONG)
STAGE 22: (TYRE)
STAGE 23: (LOVE)
STAGE 24: (NOTE)
STAGE 25: (JAZZ)
STAGE 26: (HELP)
STAGE 27: (KING)
STAGE 28: (GIFT).



MEGA DRIVE

Juan Ruano Barajas, murciano de pro, si que sabe soltarse de la lengua, y buena prueba de ello son estos sensacionales trucos.



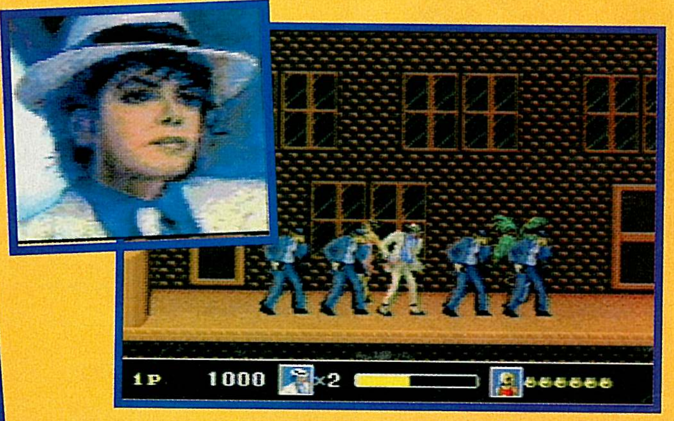
GOLDEN AXE II

Cuando os enfrentéis a algún enemigo de fase, pulsar el botón A y seguir luchando hasta que lo derrotéis, a continuación soltar el botón A según entréis en la fase de bonus. Ahora viene lo bueno : no ataquéis a ningún duendecillo y de esta forma cuando comience el siguiente nivel, dispondréis de un auténtico mogollón de conjuros. Tened precaución porque si usáis demasiados, el juego se detendrá.

MOONWALKER

Con el siguiente truco evitaremos que destrocéis los sillones de vuestras casas cuando, eufóricos, intentéis emular los espectaculares giros de Michael Jackson. Se trata de que podáis elegir el nivel donde jugar. Primero debéis de conectar el pad de control en el port 2, seguidamente, encendéis vuestra consola y cuando salga el logotipo de Sega, pulsáis arriba/izquierda además del botón A.

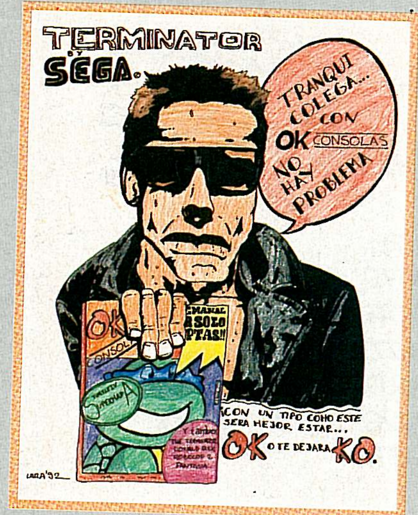






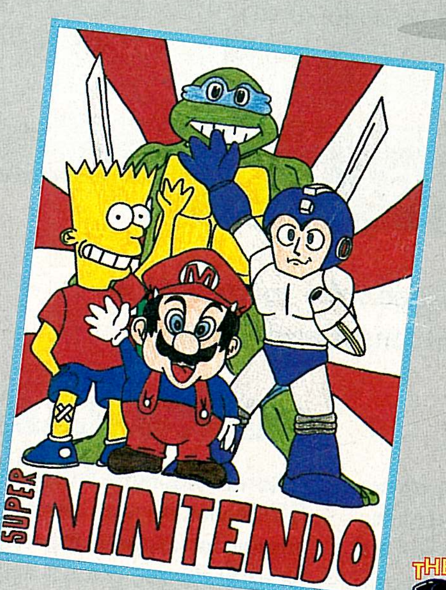
Son maravillas en colores, son acuarelas espectaculares, son diseños exclusivos, ¡no!, ¡son vuestros propios dibujos! y echos a manita como mandan los cánones.
Cada vez nos cuesta más seleccionar algunos de ellos para ponerlos en esta sección, y quizá haya amigos que no hayan visto aún sus obras expuestas en nuestro museo de papel, mantener la llama de la esperanza encendida y veréis que al final lo bueno siempre sale. ¡Gracias a "tutti plen"!

SOLO PARA ARTISTAS

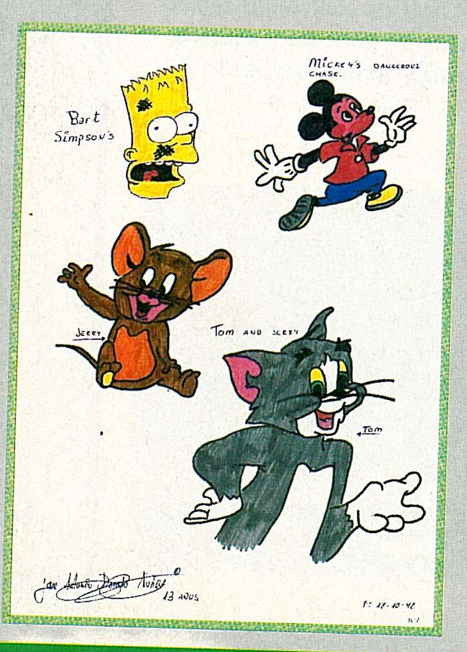


¿Quién decía que los robots no leían revistas?, ¡aquí vale todo y todos! y si no lo creéis preguntarle a Raúl Lara de Guipuzcoa, que es quien ha enviado este bonito dibujo.

Los retratos de familia, son también un motivo pictórico importante, así que David Florencio Peromingo de Mondragón se puso manos a la obra y realizó este bonito bodegón de personajes.



Cada día que pasa nos sorprendemos un poco más de la capacidad que tiene este famoso erizo para transformarse en cualquier cosa. Javier Gómez Arque de Madrid lo pilló disfrazándose de erizo cibernético, ¡qué original!



Estos conocidos personajes consoleros, necesitaron un buen día hacerse unas fotos para el carnet de conducir, acudieron a José Antonio Dorado Nuñez, de Huelva y ¡vualá! (en francés ¡voilá!), la magia dió este resultado.

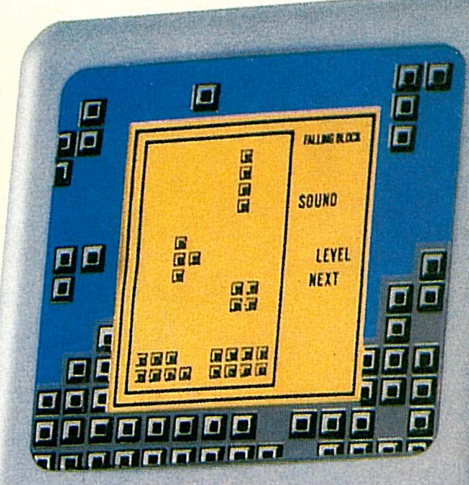
¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

TAMAÑO NATURAL



¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45